

Begleitmaterial zur Vorstellung

DAS LOS



© Theresa Pichler/Annie Spratt

Theater ANSICHT

**Game Theater | 2 Tage vor Aufführung: Einstieg über eigene APP +
14- 18 Jahre**

120 Min. inkl. Nachbesprechung

Kartenreservierungen für Schulklassen: office@theateransicht.at

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|----|
| 1. Zur Produktion..... | 3 |
| 1.1 Inhalt..... | 4 |
| 1.2 Idee und Konzept..... | 4 |
| 1.3 Zum Entstehungs- und Probenprozess..... | 6 |
| 1.4 Die theatralen Mittel..... | 6 |
| 1.5 Das Team..... | 7 |
| 2. Hintergrundinfos und weiterführende Empfehlungen..... | 9 |
| 3. Ideen für die Vor- und Nachbereitung..... | 11 |
| 4. Kontakt..... | 15 |
| 5. Über Theater ANSICHT..... | 16 |

1. Zur Produktion

DAS LOS

Das Los ist auf dich gefallen! Du wurdest auserwählt!

Gestalte die Welt, in der du leben möchtest. Reboot the System! Log dich ein und entscheide mit! Alle können und sollen etwas ändern!

In unserem Game Theater ist es möglich. Das Spiel beginnt online. Designe „Deine Perfekte Welt“! Wie sieht unsere Gesellschaft aus? Was soll deine Rolle in diesem System sein? Möchtest du die anderen reden und entscheiden lassen oder entscheidest du aktiv mit? Aber bedenke: In dieser Welt, die du online mitgebaut hast, wirst du am Spieltermin offline leben! Bist du zufrieden damit? Was möchtest du verbessern?

Nur wenige haben diese Chance, nutze sie weise und bedenke, alles hat seine Konsequenzen! Die perfekte Welt ist möglich, wenn du es nur willst!

Team

Konzept, Spieler*innen und Regie: Lino Kleingarn, Flo Staffelmayer, Julia Meinx

Programmierung: Matthias Sulzberger

Produktion: Camilla Henrich

Produktionsassistenz: Maike Clemens

UA am 14. Oktober 2021, Kulturlabor der Soho Studios (1160 Wien)

1.1 Inhalt

In einer vom Publikum mittels App selbst gestalteten Welt treffen drei Gruppen in einer verfassungsgebenden Versammlung aufeinander:

1. Jene, die neue Vorschläge bringen,
2. jene, die neue Vorschläge diskutieren,
3. jene die entscheiden, welche der Vorschläge umgesetzt werden.

In 2 Stunden soll nun diskutiert werden, wie eine Welt, eine Zivilisation, erhalten werden kann, wenn immer wieder neue Probleme und Dilemmata auftauchen. Wer darf reden? Wer hört zu? Und wie werden Entscheidungen getroffen?

DAS LOS ist ein interaktives Game Theater, in dem die Schüler*innen selbst zu Akteur*innen in ihrer eigens gestalteten Welt werden. Es gibt keine Zuseher*innen. Jede*r darf und soll sich einbringen. Und eventuell wird die Beste aller Welten erschaffen. Aber: Wenn niemand etwas tut, dann ist diese Welt dem Untergang geweiht. Wie fällt die Entscheidung?

1.2 Idee und Konzept

Der Eintritt in das diskursive Stück erfolgt mittels Anmeldung bei einer eigens für das Spiel entwickelten Web-Applikation, die jeweils 3 Tage vor der Aufführung zur Verfügung stehen wird. In verschiedenen Bereichen (Sicherheit, Bildung, Respekt etc.) diskutieren und definieren die Teilnehmer*innen (TN) über ein elektronisches Device ihre Gesellschaftsform, woraus sich sukzessive eine Welt „bildet“, in der die Versammlung (Aufführung) stattfinden wird.

So werden in diesem digitalen Diskussionsforum die Parameter für das Spielsetting von den TN selbst definiert, sie sind Teil ihrer eigenen Gesetzgebung. Die Spielmacher*innen betreuen und moderieren die Eingaben in das digitale Diskussionsformat während der ganzen Zeit ab Login bis zur Aufführung.

Die Beteiligung der TN hat 100%ige Auswirkung auf den weiteren Spielverlauf. Mitdiskutieren hat direkte Auswirkung, Nicht-Mitdiskutieren macht bewusst, dass das System in eine Richtung geht, über die andere entscheiden. Für Beiträge gibt es Punkte, je mehr Punkte gesammelt werden, desto höher ist das Ansehen innerhalb der Gesellschaft.

Nach einer Zeit wird die Diskussion im Forum geschlossen und das Losverfahren startet. Ein Zufallsgenerator wählt eine*n TN aus, der*die eine Entscheidung zu einem bestimmten Bereich für die Gruppe trifft.

Die Live-Phase findet in dem von den Jugendlichen „gebauten“ Setting statt. Zu Beginn erhalten die TN über eine Audio-Einspielung eine Einführung in die Spielsituation. Sie erhalten einen Überblick über die von ihnen gebaute Welt, die verschiedenen Gruppen, denen sie zugeordnet sind und die Möglichkeiten, die sie in der Spielsituation haben.

Die ganze Zeit über werden die Akteur*innen durch die Spielmacher*innen beobachtet, welche jederzeit in den Prozess eingreifen können. Zudem erteilen sie unterschiedliche „Aufträge“, die je nach Spielentwicklung variieren können und an Kategorien wie Glück, Gerechtigkeit und Freiheit gemessen werden. Gezielte Interventionen erfolgen über die Streuung von Informationen oder durch direkte Kontaktaufnahme mit einzelnen Akteur*innen. Die „Aufträge“ können vom Aufruf zur Rebellion an einzelne Teilnehmer*innen, über Szenarios wie ein Ausbruch einer ansteckenden Krankheit, hin zu sozialen Spannungen aufgrund von Ressourcenknappheit reichen. In jeder Situation muss debattiert, müssen

Entscheidungen getroffen, Dilemmata gelöst und mit den Konsequenzen umgegangen werden.

1.3 Zum Entstehungs- und Probenprozess

Die Recherche führte vorerst durch Storytelling Games, wie Icarus, oder Escape Rooms, um deren Elemente und Mechanismen selbst zu erleben und zu analysieren.

Durch die Zusammenarbeit mit einer Schulklasse und das Ausprobieren eines ersten Spielmodells fiel der Entschluss, das Stück in einer von den Jugendlichen selbst geschaffenen Welt zu spielen.

Die Proben fanden Großteils über Videomeetings, Diskussionen und Ideensammlungen statt.

1.4 Die theatralen Mittel

GAME THEATER / PARTIZIPATIVES THEATER

Game Theater ist eine noch recht junge Form des partizipativen Theaters, die Storytelling-Mechaniken und immersive Strategien aus Video- und Brettspielen theatral erlebbar macht. Durch die Kombination einer App, die zum *worldbuilding* benutzt wird, und einer interaktiven, partizipativen Aufführung, in welcher die Zuseher*innen die Akteur*innen jener selbst gebauten Welt sind, wird die Zielgruppe in ihrer *media literacy* bestärkt. Game Theater kann dadurch auch

kompliziertere gesellschaftspolitische Fragen diskursiv mit der Zielgruppe verhandeln, ohne belehrend oder moralisierend aufzutreten.

1.5 Das Team

FLO STAFFELMAYR Konzept, Text und Regie

Flo Staffelmayr wurde in Frankreich geboren und ist ein in Österreich lebender Autor und Regisseur. Nach seinem Studium der Wirtschaftswissenschaften und mehreren Jahren als Schauspieler ist er seit 2009 als Dramatiker und Regisseur eigener Stücke tätig. Nach Preisen wie Stella*13 und Jungwild für „Pietro Pizzi“, Track’5 Hörspielpreis für der „Der China Wägen“, der Nominierung für den deutschen Jugendtheaterpreis, dem Social Impact Award gemeinsam mit den Buch-Pilot*innen, dem Anerkennungspreis des Landes Niederösterreich und Auszeichnungen es Bundesministeriums für Bildung und Frauen werden seine Stücke viel gespielt.

JULIA MEINX Konzept, Sound, Text und Regie

Julia Meinx ist Komponistin, Sounddesignerin und Tanzpädagogin. Sie absolvierte Rhythmik an der Universität für Musik und darstellende Kunst Wien und Orgel am Konservatorium Wien. Durch ihre Arbeiten zieht sich ein individueller experimenteller und phantasievoller Umgang mit Klang, Instrumenten und der Interaktion zwischen Bewegung, Schauspiel und Raum. Die künstlerische Zusammenarbeit mit Flo Staffelmayr begann mit dem Track 5’ – Ö1-Hörspielpreis 2012. Seitdem arbeitet sie mit Theater ANSICHT.

LINO KLEINGARN Konzept, Text und Regie

Lino Kleingarn wurde in Norddeutschland geboren und arbeitet seit 2008 als selbständiger Theaterpädagoge, Schauspieler, Spieleentwickler und Spielleiter in

Wien. Sein künstlerisches Schaffen definiert sich durch die Arbeit mit medialen, digitalen und spielerischen Strukturen im performativen Kontext, wobei er sich auf game und immersive theater spezialisiert hat. Mit der Performancegruppe SIGNA gewann er 2016 den Nestroy-Spezialpreis für die Produktion „WIR HUNDE/US DOGS“ und war 2019 mit der Performancegruppe Nersterval für die Produktion „Das Dorf“ für den Nestroypreis nominiert.

2. Hintergrundinfos und weiterführende Empfehlungen

Um den Schüler*innen bewusst zu machen, welche Möglichkeiten in der Organisation des sozialen Zusammenlebens existierten und existieren, können folgende Begriffe gemeinsam recherchiert, definiert und diskutiert werden:

Losverfahren im antiken Griechenland (Demarchie)

Schon 624 v. Chr. wurde im antiken Athen die willkürliche Rechtsprechung eingeschränkt. In der entwickelten Demokratie wurden schließlich fast alle Ämter durch Losverfahren vergeben. Dadurch wurden bei der Postenvergabe alle gleich behandelt.

Im Rahmen der kleisthenischen Reformen wurden ab 487 v. Chr. die hohen Beamten (Archonten) per Losentscheid bestimmt, womit allerdings das Amt (das Archontat) an Ansehen und Gewicht verlor. Die Volksversammlung, der alle männlichen Athener Bürger angehörten, bestimmte durch Losverfahren für jede der Phylen (Stämme) fünfzig Abgesandte in den „Rat der Fünfhundert“.

Regiert wurde die Polis genau genommen nicht vom Rat der 500, sondern von der Prytanie. Diese bestand aus 50 Personen und wechselte alle 36 Tage ihre Besetzung. Die Prytanie wurde vom Prytanen geleitet, der jeden Tag aufs Neue durch Losentscheid unter den Mitgliedern der Prytanie ermittelt wurde.

Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Losverfahren#Antikes_Griechenland

Verfassunggebende Versammlung

Die *Verfassunggebende Versammlung* ist ein staatsrechtlicher und politikwissenschaftlicher Begriff. Eine *Verfassunggebende Versammlung* ist eine

außerordentliche politische Institution, manchmal auch *Verfassungskonvent* genannt, welche temporär eingerichtet worden ist und eingerichtet werden kann, um einem Staat eine erste oder wieder eine neue Verfassung zu geben. Sie ist – als Ausdruck des *pouvoir constituant* – im Besitz der verfassunggebenden Gewalt des Volkes.

Bedeutende historische Beispiele zeigen, dass sich Verfassunggebende Versammlungen meistens in einem revolutionären Umfeld konstituiert haben. Die erste verfassunggebende Versammlung auf deutschem Boden fand am 24. März 1525 im oberschwäbischen Memmingen statt. Hierbei wurde die Bundesordnung von den aufständischen Bauern im Bauernkrieg verfasst.

Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Verfassunggebende_Versammlung

Außerdem:

Die Konsensdemokratie in der Freistadt Christiania, die Gewalt und Gewinn ablehnt, in der es keine Polizei gibt und die Bewohner*innen sich in Versammlungen verschiedenster Formen auf ihre Grundsätze einigen.

Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Freistadt_Christiania (hier vor allem das Unterkapitel „Politik“)

3. Ideen für die Vor- und Nachbereitung

Rechercheauftrag

Die Schüler*innen sollen zu den verschiedenen Herrschaftsmodellen, die im Kapitel „Hintergrundinformationen“ angeführt sind, selbständig in Kleingruppen recherchieren. Wenn es nach der Recherche Expert*innengruppen für die verschiedenen Herrschaftsformen (HF) im Klassenverband gibt, können diese den anderen Mitschüler*innen vorgestellt werden. Gemeinsam sind dann folgende Fragen zu beantworten:

- Könnte diese Herrschaftsform bei uns funktionieren?
- Was ist in dieser Zeit anders gewesen, in der die HF angewandt wurde/wird?
- Was ist an diesem Ort anders, in dem die HF angewandt wurde/wird?
- Könntet ihr euch vorstellen, in so einer HF zu leben?

Videospiele und Partizipation

Zur Vorbereitung vor dem Stück und vor dem Freigeben des App-Links, kann der*die Pädagog*in dem Klassenverband folgende Fragen stellen und die Schüler*innen dabei zur offenen Diskussion einladen. Dabei möchten wir explizit erwähnen, dass die Schüler*innen bei den Fragen mehr wissen können als die Lehrperson, wodurch eine umgedrehte Bildungshierarchie entstehen kann. Wir geben deshalb hier mit Absicht keine Antworten auf diese Fragen!

- Was bedeutet „worldbuilding“ oder „Sandkastenprinzip“ bei Videospielen?
- Welche „worldbuilding“-Spiele gibt es?
- Welche Videospiele spielt ihr und warum?
- Habt ihr das Gefühl, ihr könnt bei Videospielen frei entscheiden was ihr macht?
- Spielt ihr lieber mit anderen zusammen, oder allein? Warum?

Durch diese Fragen sollen die Schüler*innen motiviert werden, sich den Grundmechaniken von Videospiele bewusst zu werden. Vor allem die Frage nach der Partizipation und dem Gefühl von Selbstbestimmung beim Spielen sollte nachgeforscht werden.

Um die Kreativität der Schüler*innen zu aktivieren und sie auf die APP vorzubereiten, können folgende Spiele im Klassenverband gespielt werden:

World Painting

Es wird im Klassenraum eine provisorische Bühnensituation geschaffen. Diese Bühne muss nicht groß sein, aber sie muss einen Aufgang von einer Seite und einen Abgang von der anderen Seite erlauben. (Z.B. kann eine Linie am Boden den Auf-/Abgang markieren). Die Schüler*innen gehen nacheinander auf die Bühne und etablieren auf der leeren Bühne einen Gegenstand, eine Person oder ein Teil eines Umfelds: Sie beschreiben dieses imaginäre Objekt (Person etc.) kurz und machen klar, wo es sich auf der Bühne befindet, dann gehen sie ab. Der*die nächste kommt auf die Bühne und etabliert etwas, was zu dem bereits vorhandenen auf der Bühne passt und geht dann auch ab. So wird nach und nach kollaborativ eine imaginäre kleine Welt auf der Bühne etabliert.

Beispiel:

A geht auf die noch leere Bühne und zeigt auf einen Punkt auf der Bühne: „Hier befindet sich ein großer, alter Baum!“ Geht dann auf der anderen Seite AB.

B geht auf die Bühne: „Neben dem Baum hier liegt ein Mädchen im Gras und schläft.“ AB

C auf: „Oben im Baum sitzt ein Eichhörnchen.“ AB

D auf: „Neben dem Mädchen liegt ein Ipad.“ AB

usw.

5 Minute World

Die Schüler*innen können allein oder in Paaren arbeiten. Ziel des Spiels ist es, innerhalb von 5 Minuten die „Beste aller Welten“ zu bauen. Einzige Regel ist, dass sie nur Technologien und Wissen in ihre Welt einbauen können, die jetzt gerade existieren. Keine Magie oder ähnliches ist erlaubt.

Sie haben ein Papier und Stift und dürfen alles aufschreiben, was sie möchten. Es gibt keine weiteren Begrenzungen, außer dem Zeitlimit von 5 Minuten.

Nach Ablauf der 5 Minuten werden die Weltenentwürfe präsentiert und die verschiedenen Vorschläge an der Tafel nach Kategorien geordnet. Solche Kategorien können zum Beispiel sein:

- Politisches System
- Bildung
- Gesundheit
- Geld und Wirtschaft
- Freizeit
- etc.

Im Anschluss werden folgende Fragen diskutiert:

- Welche Kategorien sind die mit den meisten Vorschlägen, welche haben am wenigsten? Warum?
- Gibt es Vorschläge die mehrfach vorkommen?
- Gibt es eine Kategorie, die keinen Vorschlag bekommen hat? Warum?
- Welche Vorschläge sind am „Verrücktesten“? Welche am nächsten an der „Realität“?

Nachrichtensendung

Während die APP aktiv ist, können im Klassenverband die neuesten Entwicklungen in einer Art Nachrichtensendung präsentiert und diskutiert werden, wobei immer

wieder andere Schüler*innen die folgenden Fragen im Interview-Setting beantworten:

- Was ist seit gestern passiert?
- Welche neuen Vorschläge gibt es?
- Wo gibt es Kontroversen?
- Welche Kategorie hat die meisten Vorschläge, welche die wenigsten?
Warum ist das wohl so?

Mitmachen ist gleich mitmachen?

Nach der Aufführung sollte mit den Schüler*innen über die Erfahrung mit dieser partizipativen Theaterform gesprochen werden.

Folgende Fragen können helfen, die Diskussion zu starten:

- Habt ihr das Gefühl gehabt, ihr konntet euch einbringen?
- Habt ihr das Gefühl gehabt, ihr konntet etwas ändern?
- Habt ihr das Gefühl gehabt, jede*r war gleichberechtigt, in dem was er*sie tun konnte?

Aufgrund dieser Antworten können nun Parallelen zu aktuellen politischen Systemen in Österreich gezogen werden. Die Schüler*innen können ihre Erfahrungen in der Welt von „Das Los“ mit ihren Erfahrungen zur Mitbestimmung in schulpolitischen Fragen, bei Wahlen und jeder anderen Form von gemeinsamer Entscheidungsfindung, an der sie beteiligt sind oder bald beteiligt sein werden vergleichen.

Begleitinformationen erstellt von: Julia Meinx, Lino Kleingarn, 2020

4. Kontakt

Theaterverein ANSICHT

www.theateransicht.at

Social Media

<https://www.facebook.com/theaterANSICHT>

<https://www.instagram.com/theater.ansicht>

YouTube

<https://www.youtube.com/channel/UCf6rLHv13SqhWFq49ojzWAA>

Mail & Reservierungen

office@theateransicht.at

Camilla Henrich

5. Über Theater ANSICHT

Der Theaterverein ANSICHT macht gesellschaftspolitisches Theater für und mit jungem Publikum mit einer starken emanzipatorischen und interaktiven Herangehensweise. Die Stücke entstehen in enger Zusammenarbeit mit der Zielgruppe selbst, was der Motivation entspringt, Theater als eine lebendige Kunstform zu betreiben.

ANSICHT möchte zur Veränderung von bestehenden Denkstrukturen anregen, alternative Handlungsmöglichkeiten aufzeigen, Fragen aufwerfen und die Themen in eine ästhetische Kunstform verwandeln, die das junge Publikum mitnimmt, begeistert und zum Nachdenken anregt.

In unseren Stücken laden wir junges Publikum dazu ein sich politischen, gesellschaftskritischen und tiefgreifenden Themen in neuen interaktiven Theaterformaten zu nähern – auch bereits im Entstehungsprozess der Projekte. Daraus entwickeln sich mutige risikobereite Tanz- und Theaterstücke, mit experimenteller Klangebene, die an Barrieren in Köpfen und Körpern des Publikums rütteln.



Kultur

Bundesministerium
Kunst, Kultur,
öffentlicher Dienst und Sport

ZukunftsFonds
der Republik Österreich



**kulturhaus
brotfabrik**

Ottakring
Kultur

SOHO
in Ottakring

cead



BONNIE
AND
CLYDE
AT

